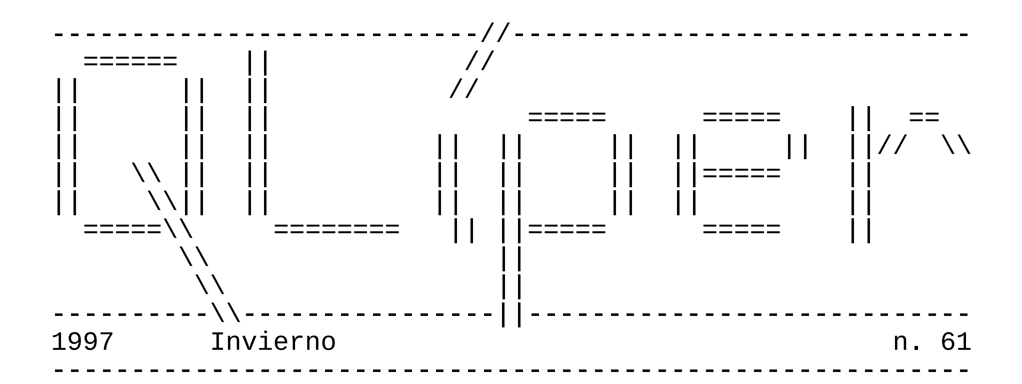


1997 Invierno n. 61

Estamos en el año 17 Después de Sinclair. Toda Hispania está ocupada por las legiones de PCs. ¿Toda? ¡No! Un puñado de irreductibles QLs resiste todavía y siempre ante el primitivo invasor...

QLíper
Redactor: Salvador Merino
Tel. (95) 2475043 (Trabajo)
(95) 2474887 (Casa)
907 561845 (Móvil)
Cerámicas Mary / Autos Salvador Merino, S.L.
Ctra. Cádiz (Torreblanca del Sol)
29640 FUENGIROLA (MALAGA)
ESPAÑA

INFORMACION SOBRE QLIPER

Compilación de colaboraciones y distribución: Salvador Merino
Portada: Pedro Reina

El fanzine QLIPER es un medio de comunicación e intercambio de ideas y conocimientos entre usuarios de ordenadores Sinclair QL y compatibles. El fanzine se realiza mediante la colaboración desinteresada de todas las personas que lo desean.

Indice

- Comentarios

  QPC, el emulador QL para PC solamente software

- Programas contenidos en este disco

Editorial

Bienvenidos al último número de la revista QLíper en disco.

Lo siento, todos sabiamos que algún día nuestro club QLíper tenia que morir, o transformarse en otra cosa (La energia no se destruye, se transforma. ¿Qué ocurre con la mente cuando el cuerpo muere?). Yo ya no estoy motivado para continuar compilando la revista en disco QLIPER. Además, según los estatutos del Club original (QLave), se necesitan un minimo de 4 socios interesados en mantenerlo, y me temo que ni siquiera se llega a 4 solicitantes de la revista QLíper. La verdad, es una pena, porque la historia QL continua y no parece tener fin (el mundo QL es una porción de esa gran base de datos llamada INTERNET). A pesar de todo, creo que todo el material compilado durante tantos años (1985-97) no deberia perderse, y mi último objetivo es colocarlo todo en algún lugar de acceso público donde cualquier usuario pueda cogerlo (incluido, si es posible, páginas escaneadas de la vieja revista QLave).
Si sirve de consuelo, voy a continuar compilando información sobre QL, pues voy a estar enganchado a los principales medios de comunicación QL que quedan. Sin embargo, en el futuro no voy a estar interesado en participar en la dirección de un Club. Probablemente solamente voy a dar asesoramiento a quienes se pongan en contacto conmigo.

Sobre el mundo PC, según mi opinión, actualmente necesitamos utilizar el hardware barato PC para correr el sistema operativo SMSQ/E. Por lo tanto, ha ocurrido lo inevitable, hemos tenido que comprar un PC, y hemos descubierto un mundo enorme que cambia a una velocidad de vértigo (el hardware y software se queda obsoleto y baja de precio en cuestión de meses, o incluso semanas). Hay decenas de revistas PC con disco CD-ROM de regalo, pero su contenido es 100% publicidad orientada al consumo. Los CD-ROM parecen que son llenados a saco sin comprobar los programas ni nada, pero algunas veces entre tanta basura informática se puede encontrar algo útil. La publicidad que se ha hecho de INTERNET para vender PC Pentium es tan bestial y ha crecido tanto en tan poco tiempo que ya es bastante normal la saturación del sistema en horas punta.
Si he de ser sincero, para no quedarse atras en el mundo PC, hay que estar gastando grandes cantidades de dinero en actualizaciones de hardware y software todos los años. Y lo peor de todo es que con la moda de la MULTIMEDIA las palabras ORDENADOR PERSONAL han perdido su signicado, porque el uso principal de un PC MULTIMEDIA en el hogar es: Escuchar discos de música Compact Disc, Ver peliculas en video digital, Escuchar la radio, Ver programas de TV, Navegar por INTERNET,...., y por último, correr algunos programas de aplicaciones y sobre todo JUGAR.

Sobre el mundo QL, no creo que la desaparición del único Club QL Español sea vital para su continuación, pues nuestro Club nunca ha influido en el futuro del QL, simplemente ha sido un complemento para usuarios Españoles. De todas formas, su futuro lo veo negro. El mundo QL necesita con urgencia los nuevos drivers que está escribiendo Tony Tebby para trabajar con un minimo de 256 colores, pues permitiria escribir nuevos programas. Pero nuestro mayor problema es que, a pesar de que hemos colonizado todos los ordenadores del mercado, nuestra base de usuarios a nivel mundial roza la minima expresión (hacen falta nuevos usuarios con urgencia, pues el usuario QL lleva ya muchisimos años catalogado como especie en peligro de extinción).

Un puñado de irreductibles QLs resiste todavia y siempre.

¡Larga vida para el QDOS/SMSQ!

Salvador Merino

Noticias

QDOS coloniza el UNIX
=====================

Richard Zidlicky ha escrito UQLX que es un emulador QL para UNIX/X derivado del emulador de Daniele Terdina para Apple MAC.

Los sistemas operativos compatibles QL ya pueden correr, gracias a emuladores, en cualquier ordenador personal actual, y además existen clonos hardware QL de nueva generación (p.e.: AURORA + Super DUPER GOLD CARD). Hemos pasado de ser un sistema condenado al olvido a colonizar otros sistemas aliens. Sin embargo, la comunidad QL actual es tan pequeña que casi pasa desapercibida en el mundo global de ordenadores personales.

Alan Sugar ha perdido el control de AMSTRAD
===

Si señores, la empresa Psion, cuyo origen fue el escribir algunos de los primeros programas comerciales de los ordenadores Sinclair ZX-80 y ZX-81, ha conseguido comprar todas las empresas del grupo AMSTRAD. Según se rumorea, a Psion solamente le interesa de todo el grupo, DANCALL, la telefonia móvil, y el resto simplemente va a desaparecer.
Es curioso, si AMSTRAD deja de existir, quien es el dueño de los derechos del Sinclair QL (¡¿PSION?!). Poco importa eso hoy en día.
Y más increible todavía, PSION era una de esas pequeñas empresas que en 1986 intentaba con la cooperación de otras el comprar los derechos del Sinclair QL a Amstrad. Nadie pensaba entonces, hace 10 años, que PSION terminaria absorviendo a AMSTRAD.

Salvador Merino, 27/10/1996

Cartas Abiertas

Mi opinión sobre JAVA y un navegador Web Internet para QDOS/SMSQ
==

En la revista QL TODAY número 4 Nov/Dic'96 habia un comentario de Jonathan Hudson (autor de programas como QFAX, QEMM y QPTI) llamado "Future imperfect". Alli comentaba todas las dificultades que tiene el mundo QL para escribir un World Wide Web navegador y un intérprete JAVA.

Mi opinión es:

a) Aurora + Super Duper GOLD CARD + QUBIBE AT/IDE Interface (+ discos, monitor, teclado, ratón, etc, ...) es suficiente hardware (otros sistemas SMSQ si se escriben rutinas 256 colores con suficiente resolución gráfica, quizás puedan alcanzar velocidades minimas comparables a un PC 386), pero por un coste inferior podemos comprar un PC Pentium a 100 Mhz, lo que ya hace pensar que la primera opción solamente sirve para usuarios fanáticos con tendencia masoquista a escribir su propio software.
b) Los grandes problemas son:
1) Hay que trasladar mucho software al sistema QDOS/SMSQ, y nuestra plataforma casi no cuenta en la actualidad con suficientes programadores con suficiente nivel de conocimientos que deseen hacerlo gratis.
2) Los PCs Pentium son muy baratos. Sobre ellos corren diversos sistemas operativos que tienen software WWW navegador y JAVA en versiones de dominio público.
c) Escribir el software para SMSQ utilizando fuentes en 'C' de implementaciones de otros sistemas operativos como por ejemplo el LINUX, será una tarea larga y dificil, pero es un reto y una necesidad para la continuación del mundo QL en la nueva era de las NETs.

Actualmente hay noticias de que hay un lector de páginas HTML de PROGS (con serias limitaciones en formatos gráficos) y que Dave Walker ha localizado el

código fuente en 'C' del proyecto máquina virtual JAVA para LINUX. Sin embargo, es necesario el factor humano, hace falta la ayuda de programadores para poder terminar tales proyectos.

En resumen, esto es un proyecto para locos que disfrutan haciendo este tipo de cosas, y tienen tiempo y dinero de sobra. Yo en la historia de la informática he leido y escuchado la palabra imposible, pero lo que parecia o era, siempre ha sido posible.

Salvador Merino, 14/11/1996

Mi segundo PC, o mi primer Pentium

A finales de noviembre se me cruzaron los cables, y decidi comprar un disco duro de 1 Gb, porque deseaba instalar el sistema LINUX en mi obsoleto PC 486. La sorpresa fue que mi PC se negaba a detectar el disco duro. Como el servicio técnico de la empresa que me vendió el disco duro me dijo que el interface de mi PC solamente podia trabajar con discos duros de un máximo de 500 Mb, decidi comprar: una caja minitorre, un floppy 3.5" HD, una Placa madre TRITON II VX, un micro AMD MK5 (P90), dos SIMM 8 Mb 72 PINS EDO, una tarjeta gráfica S3 TRIO 64 1 Mb PCI y un ventilador disipador Pentium (todo por 46.150 Ptas + IVA). Y la segunda sorpresa fue que el nuevo PC Pentium que era capaz de trabajar con discos duros de hasta 8.5 Gb se negaba a detectar el disco duro de marras. Luego ya no habia dudas, el disco duro estaba averiado o defectuoso de fabricación, y la única solución que me quedaba era enviarlo a la empresa que me lo vendió para su reparación o cambio (en el momento de escribir estas lineas, ha pasado ya un mes y no he recibido mi disco duro reparado, y he decidido comprar otro disco duro de 1 Gb a otra casa de hardware que me ha costado mucho más barato y funciona de maravilla. Si algún día me retornan el primer disco duro, no me quedaria más remedio que instalarlo como unidad slave de la primera).

Si teneis un PC que usa memorias de 30 PINS, os recomiendo cambiar la placa madre por una nueva si necesitais ampliar memoria o micro, pues hoy en día las memorias SIMM de 8 Mb 72 PINS EDO valen solamente 4.100 Ptas (cuando leais esto, quizás todavia menos).

El ensamblaje de un PC es bastante sencillo. La placa madre posee un manual bastante voluminoso, y muy bien explicado para la configuración de los jumpers y conectar los cables. La caja en cambio, no posee manual, y tenemos que seguirle la pista a los cablecitos para saber de donde salen y para que sirven.

Si tenemos un viejo PC instalado en una caja minitorre, y deseamos aprovechar los discos, teclado, monitor, ratón y algunas tarjetas, entonces el actualizar el viejo ordenador podria resultar interesante y nos permitiria ahorrarnos algunas pesetillas (un minimo de 40.000 Ptas), pero también hay que tener en cuenta que las ofertas de ordenadores ya ensamblados son muy atractivas, poseen el WINDOWS 95 preinstalado, y nos ahorraria problemas y dolores de cabeza.

Hace unos años me decidi por esperar a ver qué iba a pasar con el Pentium y el PowerPC. La verdad es que el último es muy superior al primero, pero se vuelve a repetir la vieja historia 80X86 contra 680XX (el primero se beneficia de todo el software PC, y el segundo tiene poco software nativo y debe recurrir a la emulación de otras plataformas). El PowerPC tiene su pequeño mercado, pero el Pentium se ha llevado el 90% de la tarta.

Al final quien va a disfrutar del PC Pentium es mi hermano Mario que estudia Bellas Artes, y lo necesita para utilizar Corel Draw 6.0 bajo WINDOW 95.

En mi nuevo PC Pentium he hecho dos particiones: la primera de 700 Mbytes donde he instalado MS-DOS 6.0, WINDOWS 3.1 y WINDOW 95, y la segunda de 330 Mbytes donde he instalado LINUX Slackware.
Sobre WINDOW 95 he de decir que el interface de ventanas ha mejorado mucho frente a la vieja versión WINDOWS 3.1. Mi viejo PC 80486DX-40 Mhz con 4 Mbytes de RAM hace correr al viejo WINDOWS 3.1 a una velocidad tan lenta que a veces me da tiempo a beberme una Coca-Cola mientras espero a que WINDOWS termine de hacer una tarea. En cambio, mi nuevo PC Pentium 90 MHz con 16 Mbytes RAM corriendo WINDOW 95 es multitarea y va como una moto (es algo asi como ampliar un QL con una Super GOLD Card).

Sobre LINUX, la mayoria de la revistas decian que su instalación era muy compleja. La verdad es que lo es, pero las últimas versiones LINUX en CD-ROM tienen preconfiguraciones para casi cualquier hardware PC, y su instalación es fácil. Sin embargo, como es mi caso, como nunca he trabajado con sistemas operativos UNIX, voy a tener que leerme todos los documentos en Inglés que hay repartidos por el CD-ROM (Mis intenciones con LINUX son aprender a utilizar sistemas basados en UNIX y escribir pequeños programas en 'C' bajo UNIX).
Según mi opinión sobre WINDOW 95 y LINUX, el primero tiene éxito garantizado para usuarios consumidores del todo hecho (programas listos para usar), y el segundo es un producto de 25 años de antigüedad que invita al usuario a escribir sus propios programas y que permite recompilarlos en otras plataformas basadas en UNIX.
De todas formas, ya sea WINDOW o LINUX, en ambos sistemas podemos correr emuladores QL (en mi PC Pentium el emulador QPC es el equivalente a un QL con GOLD CARD), hoy y mañana.

Salvador Merino, 28 de diciembre de 1996.

CARTAS de Javier Zubieta
========================

SALUDOS.
Acabo de recibir la felicitación navideña de Salvador. Antes que nada felicitarle las fiestas a él y resto de QLIPERIANOS.
Espero que esta colaboración sirva para animar a Salvador para que no nos deje de la mano. LLevaba mucho tiempo queriendo escribir alguna colaboración, pero el caso es que siempre me pasa lo mismo. Lo voy dejando, lo voy dejando ...
Yo os animo al resto a escribir, para el próximo número de QLIPER no sea el último.

Javier Zubieta. 27/12/96

C68.
Nuevamente me dirijo a algún buen samaritano que me ayude con el C68.
Como programador he de reconocer que no soy ningún genio. Mi primer contacto con los lenguajes de programación data de 1981 aproximadamente. Estudié en una academia el lenguaje RPG, con fichas perforadas y todo. No me gustó mucho la experiencia, ya que me pareció un lenguaje bastante críptico.
Luego, al cabo de unos años, en la universidad, tomé contacto con el BASIC, con un APPLE II. Su BASIC (que me parece que era de MICROSOFT) no era nada del otro jueves.
Cuando en 1985 me compraron mi primer ordenador, un QL, empecé con el SUPERBASIC. Me acostumbré a él y el caso es que se convirtió en el punto de referencia cada vez que intentaba aprender otro lenguaje de programación.
He visto varios lenguajes. El siguiente lenguaje que ví fue el FORTRAM, también en la universidad y también en un APPLE II. Me pareció horrible, no se si por que la asignatura en la que se veía (métodos matemáticos) me parecía un rollo o por que el lenguaje era poco "amistoso". El caso es que no lo he vuelto a tocar y prefiero no volver a verlo.
El siguiente ya me gusto más. Fue el PASCAL. Supongo que sería por que el SUPERBASIC se parece bastante al PASCAL.
En su día me compré el PASCAL de la casa COMPUTER ONE. Era un compilador bastante completo, aunque la pega era que los programas compilados eran un poco lentos (un poco más rápidos que en SuperBASIC pero más lentos que los compilados con SuperCharge).
La pena es que desde que vendí mi QL no he podido volver a usarlo, ya que no funciona con mi emulador ni tampoco con el emulador QPC.
¿HAY ALGUNO QUE LO TENGA Y LO HAYA HECHO FUNCIONAR CON UNA GOLDCARD, QLX O QPC?.
El siguiente lenguaje con el que me metí fue el C. La verdad es que lo encuentro bastante difícil, por lo que nunca le hice mucho caso. Pero la aparición del C68 para el QL y el amplio uso del C y del C++ por parte de todo el mundo hizo que en su día solicitara a Salvador el compilador C68.
Con la ayuda del libro "Promación en C. Introducción y conceptos avanzados" de la editorial Anaya, he podido seguir algunos ejemplos y entender algo de este lenguaje.
Me lío mucho con el tema de los punteros, las estructuras y los ámbitos de definición de las variables, pero creo que esto lo podría superar a base de practicar y/o hacer algún cursillo.

El problema más gordo que veo es de poder utilizar las particularidades específicas del QL con el C68, concrétamente el tema de los gráficos.

ATENCION: ¡ESTAS SON LAS PREGUNTAS!

- ¿Como *$###%%% se abren varias ventanas simultaneamente en C68?
- ¿Como se almacenan los identificadores de canal, cada vez que se abre una ventana o un fichero?
- ¿Como se dibuja un bloque en una ventana?

Me gustaría saberlo, con el fin de escribir mi programa QLVIEW en C, si es que merece la pena (me refiero por cuestión de velocidad, que es el principal problema de mi programa).

Javier Zubieta.28/12/96

NUEVAS PLACAS ATX.

Disculpadme si hablo aquí de los PCs, pero es que es casi inevitable (:-(). El motivo de este articulillo es mencionar el lanzamiento de un nuevo estándard en las placas para PCs (compatibles, se entiende).

Resulta que a los señores de INTEL (a quien si no) se les ocurrido que el diseño de las actuales placas para compatibles PC se ha quedado obsoleto. Así que se han lanzado a publicar una nueva especificación, llamada ATX, a la que los fabricantes de placas se han adherido casi instantaneamente.

No voy a entrar a describir aquí las características de estas nuevas placas, ya que no es el lugar adecuado, pero si comentaré lo siguiente.

No se les ha ocurrido una mejor idea que rediseñar la placa madre de forma que las actuales carcasas ¡no sirvan de ahora en adelante!, al tener el espacio dedicado a las ranuras de expansión justo al lado contrario del que tienen actualmente.

A mi personalmente me tienen un poco harto estos cambios. Me gustaría mandar al la m*erda mi PC 386 SX, para poder utilizar el nuevo emulador QPC. Hace algún tiempo -no mucho, no os vayais a creer- me hacía la ilusión de cambiar la placa madre por una con un P*NTIUM a 90 Mhz y 8 Mbytes de RAM y aprovechar el resto de los componentes (a no ser que encontrara un trabajo bien pagado y estable, cosa harto difícil con los tiempos que corren :-/). Actualmente lo mínimo que necesitaría para que el equipo no se quedara anticuado sería un P*NTIUM a 150 Mhz y 32 Mb de RAM(que curioso, ahora los Mbytes son como los Kb de los tiempos del ZX-81 y del Spectrum :'; menos de 16 Mbytes es como no tener nada), amén de un disco duro de 1 Gbytes, etc, etc. La cosa es que, a no ser que me compre la placa en menos de 6 meses, estoy seguro que me sería imposible encontrar despues una placa que no fuera ATX y, que por tanto pudiera usar con mi actual carcasa.

La cosa que más me j*de es que los fabricantes en general y INTEL-MICROSOFT en particular, se pasan todo el tiempo pensando como hacer para jorobar a los usuarios y obligarlos a rascarse el bolsillo.

Otro ejemplo: las memorias RAM. Sin tener que remontarse a la prehistoria, durante un tiempo se utilizaron memorias SIMM de 30 contactos, que son las que tengo en mi ATARI STE y en mi PC. Luego sacaron las de 72 pines, con lo cual desde hace casi dos años es imposible encontrar en una tienda SIMM de 30 contactos de 1 Mb o de 4 Mb. Hoy en día hay un auténtico jaleo de memorias; además de las "normales" de 72 pines tenemos las EDO, las Burst EDO, las SDRAM de 168 contactos, las MDRAM , y las que vengan. Lo mejor del caso es que con las nuevas memorias no se consiguen aumentos espectaculares de prestaciones, pero los fabricantes consiguen que las memorias antiguas no se puedan utilizar en los nuevos equipos. Eso si, lo unico bueno es el descenso significativo en los precios de las memorias. Algo es algo.

Siempre queda el recurso de acudir al mercado de segunda mano, pero no me fio mucho de estas compras (ya sabeis, las leyes de Murphy).

Javier Zubieta. 27/12/96

LENGUAJE JAVA.

Ahora que está de moda este lenguaje, me gustaría lanzar el siguiente reto. ¿Hay por ahí algún valiente entre los QLIPEROS que se atreviera a hacer un interprete de JAVA?

Que conste que a mi me encantaría ser capaz de hacer algo como eso, pero se me antoja muy lejos de mis posibilidades.

Según conozco del tema, que es bien poco, el JAVA es un lenguaje orientado a objetos, simple e interpretado, parecido al C++. Está pensado para realizar aplicaciones sobre cualquier plataforma (por ejemplo los nuevos ordenadores NC)

y con cualquier sistema operativo.
Me parece que sería un puntazo que el QL dispusiera de un interprete JAVA, ya que se podría abrir un campo enorme de aplicaciones que se supone se van a escribir en JAVA en un futuro proximo.
En la actualidad existe un paquete de desarrollo JAVA para LINUX que se puede obtener gratuitamente a través de INTERNET en la dirección http://java.sun.com/products/jdk/1.0.2./installation.html. Tal vez podría ser un buen punto de partida.
Evidentemente un QL estandard es un poco pobre de prestaciones para un lenguaje como este que se supone va a correr en micros de 32 bits a muchos Mhz, pero si el interprete se programa de la manera más eficiente posible tal vez mereciera la pena. En QLs con GOLD CARD y superiores o con emuladores QPC se podrían obtener buenos resultados, pienso yo.
Ahí queda el reto. }:-)

Javier Zubieta. 27/12/96

ESTOY "BLOCKEADO".
Mi programa de visualización de gráficos sigue parado. Soy más lento que el caballo del malo, lo reconozco. Ultimamente apenas si lo he tocado. lo que si he hecho es tratar de investigar "nuevas vias", a fin de tratar de hacer que el programa vaya algo más rápido.
En esta tesitura he tratado de investigar un poco. Dado que no dispongo de ninguna herramienta de ánalisis, al no tener ninguno de los (pocos) programas que hay (o mejor dicho, había) en el mercado para analizar programas en SuperBASIC me he tenido que fiar en mi intuición.
Creo que el mayor problema es el uso del comando BLOCK del SuperBasic o, mejor dicho, del QDOS. El QL no se diseñó para el tratamiento rápido de gráficos, no podemos decir que tenga un chip dedicado a gráficos (en este caso el ZX8301) particularmente potente, además de estar penalizado por el hecho de que la memoria de video está compartida con la memoria RAM de uso general. Esto hace que, al ser RAM dinámica, tenga que ser refrescada cada cierto tiempo y la haga más lenta.
El caso es que hicé unas pruebas.
El la primera de ellas utilicé el siguiente programa en SuperBasic:

```
10 CLS
15 REMark $$i
20 WINDOW 512,256,0,0
30 PAPER 7:INK 0:CLS
40 a=DATE
42 rem  GO TO 170: REM ##### Por comodidad utilicé "dos programas en uno"
45 FOR g=1 TO 4
50     FOR i=0 TO 255
55         FOR x=0 TO 511 STEP 32
60             BLOCK 32,1,x,i,g
65         END FOR x
70     END FOR i
75 END FOR g
80 PRINT "   ";(DATE-a)/4
85 PAUSE:STOP
170 FOR t=1 TO 3
200 FOR i=131072 TO 131072+(32*1024) STEP 2
210     POKE_W i,0
220 END FOR i
225 END FOR t
230 PRINT "      ",(DATE-a)/3
235 PAUSE
```

Nada del otro jueves, eso si en un QL estandard tarda un montón en ejecutarse.
Con este mismo programa, quitando el REM de la linea 42, ejecuté la parte que corresponde a un "pokeado" directo de la pantalla QL.
Ejecute las dos partes del programa y luego los compilé y ejecuté con QLIBERATOR 3.22 y TURBO 2.04.

A continuación hicé lo mismo pero utilizando un programa en ensamblador, para ver las diferencias entre un programa hecho a "mano" y los compilados, que, en principio, deberian ser mucho más lentos (como ejemplo ver el número 60 de QLIPER donde hablo de la rutina que escribí en ensamblador para descomprimir imagenes en formato PACKBITS).

Para dibujar los puntos utilizando la rutina BLOCK del QDOS utilicé el siguiente programa:

```
* dibuja bloques en c.m.
* 28/9/96

* abrimos una ventana

IO.OPEN                    EQU              $1
SD.CLEAR                   EQU              $20
SD.SETPA                   EQU              $27
SD.SETIN                   EQU              $29
SD.FILL                    EQU              $2E
LINEAS                     EQU              255
COLUMNAS                   EQU              255


                           LEA.L            CONSOLA,A0
                           MOVEQ            #IO.OPEN,D0
                           MOVEQ            #-1,D1
                           MOVEQ            #2,D3
                           TRAP             #2

                           MOVEQ            #0,D1
                           MOVEQ            #-1,D3
                           MOVEQ            #SD.SETPA,D0
                           TRAP             #3

*                           MOVEQ            #7,D1     TINTA BLANCA
*                           MOVEQ            #-1,D3
*                           MOVEQ            #SD.SETIN,D0
*                           TRAP             #3

                           MOVEQ            #SD.CLEAR,D0
                           MOVEQ            #-1,D3
                           TRAP             #3


* DESPUES DE ABRIR LA VENTANA Y LIMPIARLA EMPEZAMOS A DIBUJAR LOS
* PUNTOS USANDO "BLOCK"

                           LEA.L            BLOQUE,A1
                           MOVE.l           #LINEAS,D2
                           moveq            #-1,d3   tiempo espera=inmediato
EXTERNO                    MOVE.W           #COLUMNAS,D4
INTERNO                    lea.l            bloque,a1

                           MOVEQ            #7,D1
*                           MOVEQ            #-1,D3
                           MOVEQ            #SD.FILL,D0
                           TRAP             #3
                           ADDQ             #2,4(A1)
                           DBRA             D4,INTERNO
                           MOVE.W           #0,4(A1)        PONEMOS A CERO X
                           ADDQ             #1,6(A1)
                           DBRA             D2,EXTERNO

                           MOVEQ            #0,D0
                           RTS

CONSOLA                    DC.W             15
                           DC.B             'CON_511X255A0X0'

BLOQUE                     DC.W             2
                           DC.W             1
                           DC.W             0
                           DC.W             0
                           END
```

Para "pokear" directamente en ensamblador utilicé el siguiente programa:

```
* Programa para comprobar la velocidad de "pokear"
* directamente en pantalla
* 21/9/96

         MOVEQ       #99,D2   Repetimos el bucle 100 veces
REPITE   MOVE.L      #32767,D1
         MOVE.L      #131072,A1
LOOP     MOVE.B      #0,(A1)+
         DBRA        D1,LOOP
         DBRA        D2,REPITE
         MOVEQ       #0,D0
         RTS
         END
```

Para probar la influencia de la utilidad BLOCK del QDOS en los resultados utilice una pequeña rutina en ensamblador sacada del libro "ASSEMBLY LANGUAGE PROGRAMMING ON THE SINCLAIR QL" de Andrew Pennell, que no utiliza llamadas al QDOS. La rutina es la siguiente:

```
* PROGRAMA HIPLOT
* SACADO DEL LIBRO ASSEMBLY LANGUAGE PROGRAMMING ON THE SINCLAIR QL
* POR ANDREW PENNELL
* SUSTITUYE AL COMANDO BLOCK


hiplot      bsr         pixcalc
            lsl.w       #6,d3
            move.w      d3,d4
            lsl.w       #7,d4
            andi.w      #$8000,d4
            andi.w      #$0080,d3
            or.w        d4,d3
            andi.w      #7,d1
            move.w      #$7f7f,d2
            ror.w       d1,d2
            ror.w       d1,d3
            and.w       d2,(a0)
            or.w        d3,(a0)
            clr.l       d0
            rts
*
pixcalc     move.w      d1,d4
            move.w      d2,d5
            ext.l       d5
            lsr.w       #2,d4
            andi.l      #$007e,d4
            move.l      #$20000,a0
            adda.w      d4,a0
            lsl.w       #7,d5
            adda.w      d5,a0
            rts
            end
```

En mi caso sólo utilicé la rutina para dibujar puntos en modo 4. Para utilizar esta rutina basta con utilizar en programa primero con algunas modificaciones. Se reserva en una variable un poco de memoria para almacenar esta rutina y se la llama haciendo CALL DIRECCION_MEMORIA,COORDENADA_X,COORDENADA_Y,COLOR, dibujando un bloque de 1x1, en las coordenadas y con el color pasados en la llamada. Como podéis ver, si es que hay todavía alguien que sigue interesado en leer este rollo, los programas son muy sencillos y nada elaborados.
Pues bien los resultados obtenidos son estos:

	SuperBASIC	QLIBERATOR	TURBO
Progama BASIC 1	665,25"	191" (x3,48)	90.5" (x7.35)
" BASIC 8*	83,75"	24" (X3,48)	11,5" (X7,28)
POKE_W (SB)	41,66"	10.6"(X3,90)	3" (X13.8)
hiplot	431,25"	155" (x2,78)	137,5"(x3,14)
BLOCK (Ens)	18,4" (x36.1)		
POKE_W (Ens)	5,1X10-2" (x816.9)		

*El mismo programa pero dibujando bloques de 8x1, para que la comparación del programa "poke_w" fuera un poco más indicativa.
NOTA: Todos los tiempos están medidos en mi ATARI ST con placa emuladora (68000 a 8 Mhz).
Lo que primero llama la atención es lo lento que resulta el primer programa el SuperBASIC. Compilándolos la velocidad es mayor, pero no lo suficiente - tardar más de un minuto y medio en el mejor de los casos en dibujar la pantalla entera es demasiado para mi gusto.
Usando la función QDOS desde ensamblador sólo tenemos un aumento en la velocidad de 36,1 veces, que es bastante pero poco con lo que suele ser habitual. Como ejemplo en mi rutina para descomprimir imagenes comprimidas "PACKBITS" obtuve un incremento de velocidad de unas 1.000 veces. Y "pokeando" en ensamblador se obtiene una velocidad 816.9 veces mayor que en SuperBASIC. Esto demuestra que el problema está en la función BLOCK del QDOS.
Incluso utilizando la rutina HIPLOT que no usa llamadas al sistema operativo la velocidad no es muy alta.
¡Y eso que en estos programas no se pierde tiempo procesando la imagen, como sucede en cualquier programa visualizador!
Otra curiosidad; ojeando información que tenía por ahí de ensamblador me encontré con alguna curiosidad. Si utilizamos el programa en ensamblador para "pokear" y jugamos con bytes, palabras y palabras largas y ciertas combinaciones llegamos a conclusiones interesantes.
Segun "pokeemos" con bytes, palabras o palabras largas obtenemos estos resultados:

BYTES	PALABRAS	PALABRAS LARGAS
0.102"	5.1 X10-2	3.4X10-2

pero si hacemos la siguiente modificación:

```
        MOVEQ      #99,D2   Repetimos el bucle 100 veces
REPITE  MOVE.L     #32768/2-1,D1 ####La mitad de veces que antes
        MOVE.L     #131072,A1
LOOP    MOVE.B     #0,(A1)+
        move.b     #0,(a1)+    ####Añadimos esta linea
        DBRA       D1,LOOP
        DBRA       D2,REPITE
        MOVEQ      #0,D0
        RTS
        END
```

o la siguiente

```
        MOVEQ      #99,D2   Repetimos el bucle 100 veces
REPITE  MOVE.L     #32768/4-1,D1 ####La cuarta parte que al principio
        MOVE.L     #131072,A1
LOOP    MOVE.B     #0,(A1)+
        move.b     #0,(a1)+    #### Añadimos esta linea
        move.b     #0,(a1)+    #### y esta
        move.b     #0,(a1)+    #### y esta
        DBRA       D1,LOOP
        DBRA       D2,REPITE
        MOVEQ      #0,D0
        RTS
        END
```

obtemos estos resultados.

	BYTES	PALABRAS	PALABRAS LARGAS
ORIGINAL	0.102"	5.1X10-2	3.4X10-2
VARIANTE 1	7.7X10-2	3.8X10-2	2.7X10-2
VARIANTE 2	6.4X10-2	3.1X10-2	2.4X10-2

es decir, con simplemente añadir un poco más de código se obtiene un incremento apreciable de velocidad (1,6 veces más en en caso de palabras y la variante 2).
Se puede hacer la prueba de utilizar 8, 16 o múltiplos en el bucle DRA interno. En principio cuantas menos veces se entre en el bucle se debería obtener una mayor velocidad, pero podeis comprobar que no merece la pena, ya que los incrementos de velocidad no compensan el mayor tamaño del programa.
Otra forma más rápida aun de llenar la pantalla es adaptar un poco la siguiente rutina que está pensada para un ATARI ST, pero que se puede adaptar facilmente a un QL (de hecho yo lo hicé pero, al igual que el resto de programas que menciono aquí se me perdieron al estropearseme el disco duro; por ello es posible que en estos listados hayan incorrecciones, ya que en su día hicé modificaciones que no guardé por lo que estos programas no fueron los que realmente utilicé para las pruebas, aunque no deberían ser muy diferentes, asi que OJO si se os ocurre hacer alguna prueba)

```
; a0-> screen to clear, this is the quickest way I can think of to clear screen
_clear_screen
   lea      32000(a0),a0    move to end of screen
   moveq #0,d1       clear 13 registers
   moveq #0,d2
   moveq #0,d3
   moveq #0,d4
   moveq #0,d5
   moveq #0,d6
   moveq #0,d7
   move.l   d1,a1
   move.l   d1,a2
   move.l   d1,a3
   move.l   d1,a4
   move.l   d1,a5
   move.l   d1,a6
;  we can clear 13*4 (52) bytes in one go
;  615 * 52 is 31980, 20 bytes short of the screen size
   move.w   #615-1,d0      loop counter, -1 coz of the way dbra works
cs_loop
      movem.l  d1-d7/a1-a6,-(a0)
      dbra  d0,cs_loop
   movem.l d1-d5,-(a0)     do the odd 20 bytes (5 regs)
   rts
```

NOTA: La pantalla del ATARI ST tiene 32000 bytes, en lugar de los 32768 del QL, pero esta rutina se puede adaptar facilmente
****

El resultado es que la pantalla se llena en ¡1.1x10-2"! (91 cuadros / seg)
Por supuesto, todas estas ideas no se me hubieran ocurrido a mí en la vida y me ha parecido interesante mostrároslas.
A lo que voy, parece mentira como con sólo exprimirse el cerebro y programar de una forma más eficiente se pueden conseguir resultados espectacualres.
Ya se que la comparación entre dibujar bloques y "pokear" no es muy "justa". Pero a lo que voy: ¿debo aceptar que no hay manera de escribir un programa como el mio (QLVIEW) que sea medianamente rápido a no ser que lo haga en ensamblador? ¿Que resulatados se pueden obtener en C68?
Y para el que quiera demostrarmelo incluyo aquí un archivo comprimido (JPEG4SRC_ZIP) que tiene rutinas en C para varios formatos (PC, MAC, UNIX, AMIGA, ATARI) para el tratamiento de imagenes JPEG.
Yo no he sido capaz de compilarlo en mi ATARI, ya que viene preparado para un compilador que no tengo (que creo se deriva del TURBO C de BORLAND para PC). ¿Se atreve alguien a compilarlo en C68? Estoy deseando ver el primer visualizador (que yo sepa) de imagenes JPEG en el QL: ¡Toma ya! visualizar imagenes de 16 millones de colores en los 8 tristes colores del QL.

Javier Zubieta. 29/12/96

PROGRAMAS AJENOS.
He incluido varios programas sacados de la revista SINCLAIR QL WORLD que me parecen muy majos. En estos tiempos en que cualquier revista te ofrece CDs rellenos de megas de programas he de reconocer que se hace un rollo tener que teclear en programa de otro, pero en estos casos ha merecido la pena.

Javier Zubieta. 29/12/96

DISKCHECK.BAS.
Este programa seirve para comprobar el estado de nuestros discos flexibles. Puede verificar todos los formatos conocidos para el QL: DD, HD y ED.

REVIVE.BAS.
Para recuperar ficheros en disquettes defectuosos.

HPDUMP.
Para hacer volcados de pantalla a impresora compatible HP. El listado en ensamblador se puede modificar para cambiar la resolución, etc. Los volcados son de muy buena calidad.

PAGEPRINT.
Para sacar por impresora HP, EPSON listados con varios tipos de letras y en varias columnas. Muy util para ahorrar papel y espacio al imprimir QLIPER, por ejemplo.

Por cierto, ¿alguien dispone del programa "BROWSER" que sale en el último número de la revista QL WORLD? Que yo sepa el último número fue el Vol. 3 issue 4, y este programa de Simon N. Goodwin (¿de quién si no?) no esta acabado. Curiosamente os diré que hace poco, leyendo una revista inglesa dedicada al AMIGA me encontré un artículo suyo. Esto si que es fidelidad a unos colores (a los de los micros MOTOROLA 68K, se entiende).
Tengo pasado todos los pedazos del programa que fue sacando en números anteriores y me da mucha pena no tenerlo terminado, ya que me parece una idea brillante (como casi todas las suyas). El caso es que desde que uso un disco duro estoy un poco descontento con el programa QRAM y de como trata a los subdirectorios "duros".
Por cierto, y ya se que soy un poco pesado, ¿alguien se anima a escribir o a facilitar a traves de QLIPER, una utilidad para hacer un "DIR" pero en dos columnas?

ASUNTOS VARIOS.
Incluyo aquí algunos mensajes sacados de varias BBS que pueden resultar interesantes.

COMUNICACIONES.
Si teneis modem y no estais seguros de si vuestra linea está o no digitalizada esto os puede interesar:

```
   Area: [Top]TOPSEXCRET
    Msg#: 128           SentZ
    From: Inaki Lopez                                 Read: Yes    Replied: No
            To:  Guillermo  Gainza                                   Mark: Save
    Subj: ¡¡¡ ATENCIONNNNNNNN !!!!!!

  Hola!, persona fumana Guillermo

  02 Sep 96 09:00, Guillermo Gainza teclea a Inaki Lopez:

   IL>> así que en estos dias, si veis que la BBX no contesta en uno o
   IL>> dos dias... (cuelgues de BBS aparte...) pues será porque el
   IL>> número ya me lo han cambiado, así que podeis ir tomando nota del
   IL>> nuevo número:

   GG> Generalmente en el antiguo numero tienen un contestador que dice que
   GG> el numero no es operativo y a sido cambiado al nuevo.

  Eso es si cambias el número de teléfono (7.000 pelas) :)

   GG> Quiza me interese cambiar a mi tambien a linea digital, pero mis
   GG> padres me han dicho que a menos que no cueste un duro que ni siquiera
   GG> lo piense. Ya que has cambiado el numero sabes como va el tema del
   GG> dinero. O:-) (Llegue a llamar al 003, info. de T, pero o no sabian o
   GG> eran explicaciones muy 'vagas' )
```

Si dices: 'Oiga, quiero que me cambien a una centralita digital' pues... te dicen: son 7.000 pero si dices 'oiga que quiero el servicio de llamada en espera' ella te dice: '¿Su linea es de una central digital?' y tu le dices: 'Comooo? digital?, y yo que se...' entonces ella te dice: '¿que numero es?', y

tu le dices: tal y cual... entonces ella te dice:'ah, pues no, tendre que cambiarle de central, y por lo tanto le cambiare el numero. Son 2000 por el alta al servicio de llamada en espera y 1000 por el cambio de numero' :)

Atentamente:

>>\'AFInaki el Vivo. ilopez@jet.es

-!- GoldED 2.50.Beta5+

! Origin: TopSexcret BBX Penetra en ella 94-4649837 28K8 (2:344/17)

Otra curiosidad.

```
  Area: [FIDO] Avisos y Comunicados
   Msg#: 16170                                   Date: 07 Nov 96  20:49
   From: Jose.Antonio Alonso                     Read: Yes    Replied: No
           To:  All                                              Mark: Save
   Subj: Oferta especial de Telefonica (para sus trabajadores)
```

Hola All!
03 Nov 96 09:21, Javi Domenech wrote to all:

Ya sé, no se puede -debe- contestar en el área, pero como siempre sucede la información que llega a la gente es muy parcial e inexacta.

JD> Me comentaba ayer un amigo (trabajador de telefonica el) que los
JD> mismos le han ofrecido a todos sus trabajadores la conexion de una
JD> linea RDSI en su casa, gratis (de instalacion) y por una tarifa de
JD> 3.000 pelas mas llamadas al mes.

Instalación gratis y bonificación del 50% en la cuota de abono mensual. Eso se queda en 2922 Pts/mes frente a 5.843 Pts/mes del abono normal. Lo que se te ha olvidado decir es que esa bonificación aparece a final de año en el certificado de haberes en el que constan los ingresos y que se presenta a Hacienda, como 'pago en especie', con lo cual lo comido por lo servido. Idem con las líneas RTC normales, siempre y cuando sea una única línea, y en el domicilio del trabajador (vaya, que no podría tener 5 líneas a mi nombre y con esta bonificación).

JD> Y nosotros pobres usuarios que nos miden treinta y pico de montaje y
JD> 6.000 al mes. A bueno, y como es normal las llamadas a mitad de
JD> precio.

Las llamadas las paga TODO el mundo, empleados de Telefónica incluidos, a tarifa normal, sin tarifas especiales 'mitad de precio' ni 'n pasos gratis' ni nada de nada. Bien sea de RDSI como de RTC.

JD> ¿No se les podria poner una demanda por trato preferencial a sus
JD> trabajadores frente al resto de los usuarios?

Y continuas con la Administración (tarifas especiales en las matrículas, p.e.), con Renfe (km de tren gratis), con las eléctricas (esto sí es flagrante), con las compañias aereas (viajes gratis), con los bancos (créditos preferenciales), etc... Fíjate que dicho así parece algo, pero habría que ver en qué condiciones exactas se ofrecen estos privilegios.

Saludos......JAAP

-!- FMail 1.02
! Origin: El Hermano Vato. Llama al TeMPLo...+34-1-5510065 (2:341/136.81)

NETSCAPE
Si usais NETSCAPE para navegar por INTERNET atentos a lo siguiente. Si hay que fiarse o no de este tipo de mensajes lo dejo al criterio de cada uno.

```
  Area: [Top]TOPSEXCRET
   Msg#: 239            Sent Local               Date: 08 Sep 96  18:29:31
```

From: Inaki Lopez Read: Yes Replied: No
To: All Mark: Save
Subj: Explorer 3.0

Hola!, personas fumanas

Mirad esto que me ha llegado:

=== Cut ===
A continuacin os paso un recorte referente al Explorer 3.0:

....
Explorer 3.0 primeros errores detectados

Mirosoft Explorer 3.0, el navegador de Microsoft que compite directamente con Netscape para romper su hegemona en el mercado dispone en su versión final de importantes fallos de seguridad según han alertado investigadores de la Universidad de Princeton en los Estados Unidos.

El error detectado permite a usuarios de archivos alojados en el disco duro de un usuario conectado a la red con lo que peligra la seguridad de empresas e instituciones que mantienen conexión directa y que no dispongan de elementos de seguridad adicionales.

Bill Koszewski, director de productos Internet de Microsoft ha manifestado que la Compañia alertado por los investigadores de esta universidad han puesto a disposición de los usuarios un parche que corrige este importante error. Para el directivo de Microsoft, en declaraciones efectuadas a Reuters, los errores de seguridad producen una gran preocupación en la compaa e inmediatamente que son detectados en algún programa este tipo de errores responde rápidamente para solventarlos.

Los datos del estudio de la Universidad de Princeton pueden ser obtenidos en:

http://www.cs.princeton.edu/sip/News.html.

Y el programa que corrige los errores de Explorer en los Website de la empresa o bien en :

ftp://ftp.bol.com.br/pub/netutil/microsoft/update.exe

Este mensaje despert la alarma

Dirk Balfanz y Ed Felten, del Departamento de Ciencia de Computacin de la Universidad de Princeton
URL: http://www.cs.princeton.edu/sip/

Hemos descubierto un defecto de seguridad en la versin actual (3.0) del navegador Microsoft Internet Explorer funcionando bajo Windows 95. Un agresor podra utilizar el defecto para iniciar cualquier comando del DOS en la mquina del usuario del MS Explorer que está visitando la página de dicho agresor.

Por ejemplo, el agresor podra leer, modificar o borrar archivos de la vctima, o insertar un virus o una entrada escondida a la máquina de la víctima. Hemos verificado este descubrimiento creando una página Web que borra un archivo en la mquina de cualquier usuario del MS Explorer que visite esta página.

El núcleo del ataque consiste en una técnica para enviar un documento al navegador de la víctima evitando los chequeos de seguridad que normalmente se aplicaran al documento. Si el documento fuera, por ejemplo, una carpeta de Microsoft Word, podra contener una macro que ejecutara cualquier comando DOS.

Normalmente, antes de recibir un archivo peligroso como un documento Word, el MS Explorer muestra un aviso advirtiendo que el archivo podra contener un virus o algn otro contenido peligroso, y pregunta al usuario si no quiere recibir el archivo o si quiere recibirlo de todas maneras. Esto da al usuario la posibilidad de evitar el riesgo de un documento infectado. Sin embargo, nuestra técnica permite a un agresor enviar un documento sin disparar la pantalla de

aviso. Microsoft ya ha sido advertido y están trabajando en la solución del problema.
No daremos más detalles sobre el defecto hasta que el remedio sea completamente accesible.

....

Saludos

P.D. El netscape 3.0 no tiene esos problemas :-)
--
```
 ****************************
 *      Javier Barredo      *
 *      consid@jet.es       *
 *      GIJON-ASTURIAS      *
 **************************** === Cut ===
```
* Crossposted in TOPSEXCRET
* Crossposted in ESP.INTERNET

Atentamente:

>>\'AFInaki el Vivo. ilopez@jet.es

-!- GoldED 2.50.Beta5+
! Origin: TopSexcret BBX Penetra en ella 94-4316179 33K6 (2:344/17)

P.D.: ¡Y pensar que estos de Microsoft sean los amos del cotarro!

Y lo siguiente también está relacionado con INFOVIA, INTERNET y "TIMOFONICA". }:-)

```
 Area: [Top]TOPSEXCRET
  Msg#: 352                                          Date: 03 Oct 96  11:15:21
  From: Alberto Rodriguez                            Read: Yes    Replied: No
          To:  All                                                 Mark: Save
  Subj: 055
```

==
* Forwarded by Alberto Rodriguez (2:344/14.40)
* Area : AVISOS.R34
* From : Jose L. Mazuela, 2:341/99.1 (30-Sep-96 16:50:00)
* To : All
* Subj : 055
==
Hello All!

=== Cut ===
========
Newsgroups: es.alt.anuncios
Subject: Reclamacion a Telefonica
From: frederic@tu-amiga.adam.es (Frederic Aleixendri)
Date: 29 Aug 96 23:58:41 CET

Hola !

Para informacion vuestra, os dire que hoy me ha llegado la resolucion de la reclamacion que presente a Telefonica pidiendo que se anularan las llamadas inferiores a un minuto hechas al 055 y que figuraban en la informacion detallada que me remitieron.

La razon que expuse en la reclamacion, fue que el 055 debe considerarse un servicio telematico, aunque no se haya suscrito ningun contrato con Telefonica, y que NO se puede empezar a facturar en el momento en que el modem de Telefonica descuelga.

Pues bien, no pague el recibo y ahora, me ha llegado una nueva factura descontando TODAS las llamadas hechas al 055 con una duracion a 1 minuto.

Aunque hayais pagado ya el recibo, poned esa reclamacion y os lo descontaran del proximo. Pero hacedlo, de nada sirve quejarse y maldecirles si no les das en su punto debil, que es la facturacion.

Greetings!
Frederic

Internet adress   frederic@tu-amiga.adam.es

=== Cut ===

(ClNa) U (D.O.S.) = 0W   jmazuela@lander.es
Jow V Casair Airlines   www.lander.es/~jmazuela

"Ante todo mucha calma"

-!-
 - Origin: ((((MICROWAVES)))) 34-1-734-7217 V34,ENC,FAX,CM (2:341/99.1)
===

Hola gente maravillosa All ,

Pues eso :))))))))))))))))))))))))))))))

Agur,

-.Alberto.-

Internet: albertor@jet.es
-!- Terminate 4.00/Pro
 ! Origin: Se compran almácigas (2:344/14.40)

UNIX.
Aunque lo siguiente viene en inglés creo que es interesante.

Area: [FIDO] Avisos y Comunicados
Msg#: 20037   Date: 23 Aug 96 02:28
From: Luis Martin R.   Read: Yes   Replied: No
To: All   Mark: Save
Subj: SCO unix Z
* Crossposted in UNIX.R34
* Crossposted in AVISOS.R34

Hola !!

Lo que sigue es _MUY_ interesante, no os salteis ni una coma.

--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<-----

FOR IMMEDIATE RELEASE

UNIX UNBOUND!

SCO Provides FREE UNIX System Licenses To Students, Educators and UNIX Enthusiasts Around The World

SCO Forum96, Santa Cruz, CA (August 19, 1996) =BE In a move that empowers students, educators and UNIX system enthusiasts with free access to the world most popular business computing environment, SCO today announced plans to provide a free license to use its popular UNIX systems, including SCO OpenServer and SCO UnixWare, to anyone in the world who wants to use them for educational and non-commercial use to enable the evaluation and understanding of UNIX systems. The bold move has far-reaching implications for the future of the UNIX platform and marks the stunning public debut of SCO 92's stewardship of the UNIX system. It also represents the first time in more than 20 years

that the owner of UNIX technology has provided the operating system free of charge to the public.

Alok Mohan, SCO president and CEO, said, "This is only the second time in UNIX 25-year history that the owner of the technology has made this offer. The last time this happened, a $60-billion-dollar industry was born."

The UNIX system was in its infancy when AT&T Bell Labs gave it away for free to colleges and universities to help with research and development projects. Soon, thousands of students were learning to program on UNIX systems. After graduation, they took that knowledge into the corporate world, building a $60-billion-dollar industry. The legacy of AT&T 92's gift to universities includes the Internet, the World Wide Web, multiprocessing, and much more.
Today, the UNIX system is the software engine that processes trillions of dollars=92 of business transactions around the world.

"SCO believes it is time to return the favor," said Mohan, "and deliver the result of more than 20 years of technical innovation back to educators and students worldwide. With the explosive growth of the Internet and the breadth of development tools for UNIX systems available today, one can only imagine what this new generation will do with this open operating system platform."
9
What the Students Will Get

The availability of free UNIX system licenses begins with SCO OpenServer license, followed closely by a free SCO UnixWare license. The initial availability of a free SCO OpenServer license provides UNIX system enthusiasts with access to a high-end, commercial quality UNIX product that would normally be out of reach due to price constraints. Students, as well as professionals who use the UNIX system at work, now have an affordable means of running the UNIX platform at home, enabling them to create a home BBS or web site.

What In Free SCO OpenServer?
With a Free SCO OpenServer license, users interested in UNIX technology have access to a fully functional, single user version of the SCO OpenServer Desktop System, which includes SCO Doctor Lite, and SCO ARCserve/Open Lite from Cheyenne, and the SCO OpenServer Development System. The SCO OpenServer Desktop is an advanced, single user UNIX operating system that delivers RISC workstation capabilities and performance on cost-effective Intel architecture platforms. The Desktop System integrates a powerful 32-bit, multitasking, X/Open UNIX system compliant operating system with networking, graphics, and Internet facilities. The Development System includes a set of state-of-the-art C compilers, debuggers, application programming interfaces, and libraries for developing applications.

How to Get It
Free SCO OpenServer license can be ordered and licensed via the Internet. To place a media order or acquire a license to use the software, go to: http://www3.sco.com/Products. Free SCO OpenServer is licensed for educational and non-commercial use. The license is free of charge. The product media, if desired, costs $19.

About SCO
SCO is the world leading supplier of UNIX server operating systems, and a leading provider of client-integration software that integrates Windows PCs and other clients with UNIX servers from all major vendors. SCO Business Critical UNIX Servers run the critical, day-to-day operations of large branch organizations in retail, finance, telecom, and government, as well as corporate departments and small to medium-sized businesses of every kind.
SCO sells and supports its products through a worldwide network of distributors, resellers, systems integrators, and OEMs. For more information, see SCO WWW home page at: http://www.sco.com
# # #
SCO, The Santa Cruz Operation, the SCO logo, SCO OpenServer, SCO UnixWare, and SCO Doctor are trademarks or registered trademarks of The Santa Cruz Operation, Inc. in the USA and other countries. UNIX is a registered trademark in the United States an other countries, licensed exclusively through X/Open Company Limited. Cheyenne and ARCserve are registered trademarks of Cheyenne Software, Inc. All other brand or product names are or may be trademarks of, and are used to identify products or services of, their respective owners.

____
Brian Ziel
SCO Public Relations
Tel: 408-427-7252
Fax: 408-427-5418
brianz@sco.com

4--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<--------8<-----

Que aproveche !

=== Saludos ===
Luis Martin R.

-!- FMail 1.0g
! Origin: Yet another area we forgot all about (2:341/83.27)

EMULADORES.
Para nostálgicos.

Area: Emuladores de software
Msg#: 1214 Date: 01 May 97 17:09:27
From: Manuel Ruiz Read: Yes Replied: No
To: all Mark: Save
Subj: Nueva Web de emuladores en Internet...

Hola a todo el mundo!

Pues ya esta, ya tengo en marcha mi nueva Web, dedicada a los emuladores de todo tipo, pienso que estará muy bien, cuando acabe claro! por ahora se puede ver la pagina principal, el apartado de Amstrad, Msx, Apple y FTp's pero en breve encontrareis información y sobre todo infinidad de link's sobre muchisimos más sistemas incluyendo:
Amiga, Oric, Dragon, Spectrum, Commodore 64/128, Gameboy, Snes, Coleco...

Si os apetece podeis daros una vuelta, y de paso me dais vuestra opinion y sugerencias, al mismo tiempo que podeis colaborar conmigo para darme más información, sites, link's, etc...

La dirección es: HTTP://www.lnst.es/~mruiz/index.htm

Espero que os guste.

MARTIN'S # *#3#6
#3#6BBS#6#6#3 \'BA FIDONET 2:343/406.13 \'BA Saludos THE BEST POINT \'BA *#3#6
#3#634-73#3 \'BA INTERNET mruiz@lnst.es - http://www.lnst.es:/~mruiz \'BA *#3#6
22-07-10 \'BC *#3#6

... You can go but be back soon
-!- Ppoint 2.00
! Origin: El puntazo enmascarado ataca de nuevo (2:343/406.13)

Area: Emuladores de software
Msg#: 1285 Date: 02 Dec 96 10:50:06
From: German Socias Read: Yes Replied: No
To: Antonio Dos Santos Mark: Save
Subj: Spectum & Amstrad: CD ROM recopilatorio

Hola Antonio!

El dia 20 Nov 96 Antonio Dos Santos escribia a All:

AS> En total mas de 6.000 juegos y utilidades, incluyendo 240 demos de
AS> la 'spectrumscene', en formato .Z80, .SNA y .TAP ; prácticamente
AS> todos, los de aquí y aquellos que nunca llegaron a España... TODOS!
Me podrias enviar el fichero con el listado de lo que tiene este CD?

(sólo en el caso de que, comprimido, ocupe menos de 20.000 bytes, para que nuestros sysop no nos maten ;-))

Salutacions de German!

... The show must go on (QUEEN)
-!- FMail 0.94
! Origin: 2:347/1.38 (2:347/1.38)

P.D.: Como bien dice salvador en su felicitación navideña este el el momento en que más emuladores hay para el QL en distintas plataformas, pero el número de usuarios no aumenta.
La razón es clara, al menos para mí. Los que se acercan a los emuladores sólo lo hace para, o bien recordar sus viejos ordenadores y/o para disfrutar de los miles de juegos pirateados que andan por ahí (yo mismo me quiero hacer con un CD con juegos para el COMMODORE 64, SPECTRUM, MSX, etc y tengo varios emuladores para máquinas recrativas como el PHOENIX o el SHINOBI, a pesar de que mi 386SX es una birria para correr con estos emuladores).
Lo que no se me ocurre es usar el emulador del C64 para ponerme a programar en BASIC (horroroso, por cierto) o el emulador del MSX para usar un procesador de textos, por ejemplo.
En nuestro caso los emuladores QL tienen poco atractivo para el público en general. Lo único que podría hacerse es tratar de atraer a antiguos QL con un ramalazo nostálgico, pero se me antoja difícil :'-(
A propósito SALVADOR : ya que nos dices en tu felicitación que a partir de ahora te va a sobrar mucho tiempo (eso si que es un lujo), ¿por qué no te animas a compilar un CD con todo lo habido y por haber del QL? A estas alturas yo pasaría de historias y metería soft comercial, excepto de los programas que todavía se comercialicen por los contados distribuidores de productos QL que todavía existe (Jochen Merz, Quanta y ...¿?)
Javier Zubieta. 29/12/96

CURIOSIDAD.
Hace tiempo que leí este curioso mensaje. Para más detalles os recomiendo la revista ON OFF número 55. La pregunta que me hago, despues de leer la revista, es la de siempre. ¿Es mejor lanzarse a la aventura cada vez que sale un nuevo invento de este tipo (¿si uno se puede dar el lujo? :-() o es mejor esperar?
Es que uno está escaldado de tantos productos prometedores que al final fracasan por causas ajenas a ellos mismos (video Beta, 2000, discos magneto-ópticos, CD-I, Laser Disc, etc, etc, aparte de nuestro QL, claro).
Está claro que tarde o temprano se tendrá que reemplazar a las cintas de video, por un sistema mucho más rápido. Las cintas de video actuales me recuerdan a las cintas de cassette de los primeros ordenadores domésticos.
El asunto es que hay tantos intereses creados que vete tu a saber quien se llevará el gato al agua. Con un poco de suerte, cuando se aclare la cosa ya estaré yo en condiciones de comprarlo ... }:-)

Area: GENERAL
Msg#: 7631 Date: 10-07-96 13:05
From: Kepler Read: Yes Replied: No
To: All Mark: Save
Subj: DVD

Digital Video Disc, me temo que pronto sera el nuevo video que tengamos que comprar.
-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-
*Panasonic anuncia la inminente comercializacion del DVD: Es el video domestico del futuro mas inmediato

El Digital Video Disc, o videodisco digital, ya esta en España, gracias a Panasonic, que anuncia el inmimente lanzamiento previsto para el mes de diciembre del modelo DVD-A100, el primer video digital de la historia, y a un precio que rondara las 100.000 pesetas, muy similar al de los videos actuales, lo que asegura un exito inmediato en ventas.
El DVD supone la nueva generacion de videos, ya que permite ver y oir con la mejor imagen digital.
Tiene el mismo aspecto de un CD - 12 cm. de diametro y un grosor de 1,2 mm - y

las mismas ventajas, es decir, facil de transportar, seguro de utilizar y ocupa el minimo espacio, pero puede almacenar entre 7 y 14 veces mas, incluyendo desde los largometrajes mas largos de la historia, hasta videclips musicales, aplicaciones multimedia y programas interactivos.
Todo con un realismo y sonido increible. La mejor apuesta por el entretenimiento familiar.

*Tecnologia propia Panasonic

El DVD lleva la tecnologia propia de Panasonic, aunque apoyado por el denominado ' Consorcio PD', que aglutina las principales empresas de electronica, informatica y de entretenimiento del mundo.
Panasonic, tras mas de 25 años de experiencia en la industria del disco optico, ha creado su propia division para el desarrollo y comercializacion de sistemas de fabricacion de discos, por lo que fabrica el DVD para su propio consumo y para una larga lista de empresas informaticas y cinematograficas.
El DVD de Panasonic es posible gracias al laser rojo que permite la reproduccion gracias a su corta longitud de onda que lee hasta las minusculas microcavidades del DVD e incorpora la funcion de reduccion de ruido eliminando cualquier interferencia.
*La magia del video digital
Como si fuera un disco compacto, el DVD permite el acceso aleatorio a cualquier punto del disco, sin tener que ir buscando adelante y atras como las cintas analogicas y, por supuesto, no hay que rebobinar, y sin desgaste alguno por muchas repeticiones que realicemos.
Ademas, mediante el mando a distancia por infrarrojos, que en el DVD presenta funciones hasta ahora desconocidas en los videos domesticos analogicos, podremos hacer que el DVD solo reproduzca aquellos pasajes que nos interesen, gracias a la funcion de bloqueo, y, especial para los eventos deportivos, podemos seleccionar los diferentes puntos de vista sin interrumpir la reproduccion del video e, incluso, escoger el desarrollo del argumento, una caracteristica perfecta para los videojuegos de aventuras.

*500 lineas de resolucion digital
Al ser digital y gracias al sistema de compresion de imagenes MPEG2, su resolucion de imagen horizontal es de 500 lineas, el doble que cualquier video domestico VHS estandar, y la calidad de audio, inimaginable; tiene un convertidor de audio D/A de 20 bits y 96 kHz - mas del doble de los 44,1 kHz de un CD - y salida digital para decodificador Dolby AC-3.
Con un equipo que disponga de decodificador Dolby Pro Logic, escucharemos mejor que nunca , cualquier las bandas sonoras o nuestros mejores discos compactos, con la calidad estereo de una sala de proyeccion pero sin salir de casa.
El videodisco digital de Panasonic incorpora hasta ocho bandas de audio distintas y 32 subtitulos en diferentes idiomas. Con solo accionar el mando a distancia, seleccionaremos el idioma que queramos, un sistema perfecto para los amantes de las versiones originales.
La seleccion del idioma tambien es valida en el caso de los subtitulos.En las nuevas pantallas 16:9 y ayudados por el mando a distancia, reproduce las imagenes en este formato o el normal ' pan & scan ' que corta los margenes laterales.
*Catorce veces mas datos que un CD convencional
El DVD de Panasonic es capaz de almacenar hasta 7 y 14 veces mas que un CD convencional. De hecho, en una sola capa de las dos que incluye, el videodisco ya es capaz de almacenar hasta una pelicula entera. Su capacidad de almacenamiento es de 4,7 gigabytes, lo quesignifica un tiempo total de 2 horas y 15 minutos de reproduccion de imagen y sonido, o lo que es lo mismo, alberga hasta siete discos compactos.

Sin embargo, el DVD puede almacenar hasta 8,5 gigabytes, que permite el almacenamiento de hasta 4 horas de imagen y sonido, gracias al haz laser que es capaz de enfocar cualquiera de las dos capas, gracias a un revestimiento semitransparente aplicado a la capa mas cercana al lector.

Opcionalmente, Panasonic tambien fabrica y comercializa un disco de dos finas capas. Estas dos capas son de 0,6 mm. cada una de ellas y estan unidas por una resina especial de polimero fotosensible y luz ultravioleta, creada especificamente por Panasonic. Asi se consigue un grosor uniforme y constante, facilitando la lectura del diodo de laser rojo con un seguimiento preciso, obteniendo una reproduccion fiable de imagen y sonido. Su capacidad es de hasta

9,4 gigabytes y su tiempo de reproduccion es de unas 4 horas y media.

*Compatible con todo

El DVD de Panasonic es compatible con otras aplicaciones multimedia, como el CD-ROM, el CD musical, o el video CD, y todo con un unico reproductor.

Las principales compañias del sector cinematografico, como la MCA, Time Warner o la Metro Goldwin Mayer, ya estan poniendo a punto el software necesario propio del DVD, y , coincidiendo con la salida al mercado del DVD ya estaran disponibles los primeros titulos.

---* kepler@arrakis.es <Jose Luis> / kepler@ciber.es *---
http://www.arrakis.es/~kepler
PGP Key ID: 4BBB51C1
... Bilbao (Basque Country) - Spain - Europe.
___ Blue Wave/DOS v2.30

P.D: Por si no queda claro, con este sistema se puede reproducir, pero no grabar :-(, aunque se dice que en un futuro más o menos próximo si pueda hacerlo :-)""""

Javier Zubieta. 29/12/96

HUMOR.
Y para terminar un toque de humor que espero que os guste.

Area: [FidoNET] Area de Sexo
Msg#: 404 Date: 14 Sep 96 21:17:27
From: Emilio Marquez Read: Yes Replied: No
To: All Mark: Save
Subj: Primera vez

@MSGID: 2:345/420.14 9c8bae5d
Hola a todos, ¿Como estáis? :-)

Aquí os copio un mensajito que me he encontrado trasteando por fido y que tal vez os interese ;-)

====================== Corta por aquí =====================================

Era mi primera cita. Salí de casa sumamente nerviosa; no sabía qué era aquello. Además era la primera vez, sin embargo, yo lo había prometido y no podía echarme atrás.

No debía tener miedo. Al fin y al cabo era yo quién había pagado por él.
Cuando llegué al quicio de la puerta un escalofrío estremecia todo mi cuerpo.
Cuando la puerta se abrió, tuve que hacer un esfuerzo por controlar el temblor de las piernas. Entrá. El me estaba esperando, e inmediatamente me tomó por el brazo y me llevó a una habitación. Con la mayor cortesía me invito a acostarme.

Aunque era la primera vez que hacía aquello, cuando le vi me inspiró confianza y comprendí que no podría encontrar una persona más adecuada para hacerme lo que él estaba a punto de hacer.

Poco a poco, se fue acercando. Creo que notó mi nerviosismo, y trató de tranquilizarme diciéndome que sabía lo que había que hacer, cómo y donde hacerlo. Lo había hecho cientos de veces y nunca había recibido ninguna queja.

Por fin, cuando mis músculos comenzaron a relajarse, me indicó cual era la postura más adecuada y poniéndome la mano en el hombro continuó diciéndome cosas agradables para darme ánimos.

La proximidad entre los dos se hizo casi dolorosa, sentí la presión de sus manos en mi brazo y el cálido y agradable aliento de su boca acercarse a mi rostro.

Derrepente me entró algo duro. Me cogió de sorpresa; mi cuerpo no estaba acostumbrado a este tipo de experiencias y comenzé a temblar. Pasaron unos minutos que a mí me parecieron siglos; de pronto comencé a sentir un dolor insoportable y lance un grito a la vez que todo mi ser se estremecía.

A medida que transcurrían los minutos el dolor se iba haciendo más y más fuerte y no tardó en empezar a salirme sangre. Le dije que lo sacara, que me estaba doliendo mucho, pero me dijo que ya casi estaba y que no podía dejarlo así. Grité angustiada y dolorida hasta que me saltaron las lágrimas.

Inesperadamente el dolor cesó y mi cuerpo fue recorrido por una indescriptible sensación de bienestar. Entonces me di cuenta de que todo había acabado, ya no tenía sentido seguir protestando.
Llegó la hora de marcharse.

Le agradecí al DENTISTA que me hubiese sacado esa muela que tantísimo me dolía, y me despedí pidiéndole disculpas por mi exagerado comportamiento.

¡¡¡ADIOS DENTISTA!!!
====================== Corta por aquí =====================================

Impastante, cuando lo leí os puedo asegurar que me quedé como mínimo mu pillado :-DDDDD

Ta luego...
The Eternal Champion.

fidonet: 2:345/420.14
e-mail : marqueze@arrakis.es
marqueze@galileo.fie.us.es
emilio.marquez@cs.us.es

-=> muchos saludos, Emilio Marquez <=-

-!- Terminate 4.00/Pro
! Origin: El futuro es WIN95. A no ser que hagamos algo a tiemp (2:345/420.14)

Otro.

```
 Area: [Top]TOPSEXCRET
  Msg#: 442            Sent Local              Date: 09 Dec 96  21:49:21
  From: Inaki Lopez                            Read: Yes    Replied: No
          To:  All                                             Mark: Save
  Subj: Grijanderlllllll....por la gbloria de bi madre
```

Hola!, personas fumanas

- LIGAS MENOS QUE TORREBRUNO EN MELROSE PLACE.
- TIENES MAS PELIGRO QUE UN BARBERO CON HIPO.
- TIENES MAS CAPACIDAD QUE LA FURGONETA DEL EQUIPO 'A'.
- TIENES MAS PELIGRO QUE UNA PIRAÑA EN UN BIDé.
- TE REPITES MAS QUE UN EPISODIO DE FARMACIA DE GUARDIA.

- ERES MAS RARO QUE EL FINAL DE TWIN PEAKS.
- BEBES MAS QUE LOS PECES DEL VILLANCICO.
- ESTAS MAS TENSO QUE EL FISTRO DEL MARIDO DE ESTEFANIA.
- TIENES MAS HUECOS QUE LA DEFENSA DEL EXTREMADURA.
- TIENES MENOS REPERTORIO QUE UNA PELCULA PORNO.
- ERES MAS FEO QUE EL FARI COMIENDO LIMONES.
- TIENES MAS MALA CARA QUE MARCO EN EL DA DE LA MADRE.
- TIENES MAS DISCOS QUE LOS FRENOS DEL COCHE FANTáSTICO.
- TIENES MAS PELOS QUE LA MOQUETA DEL HOMBRE LOBO.
- TE BRILLA MAS LA CALVA QUE LA PAELLERA DE VILLARRIBA.
- CANTAS MAS QUE ZUBIZARRETA A LA SALIDA DE UN CORNER.
- TE MUEVES MAS QUE LA COMPRESA DE UNA COJA.
- ERES MAS PELIGROSO QUE UN 600 CON LAS PUERTAS ABIERTAS.
- TENGO MAS TRABAJO QUE EL CHAPISTA DE MAZINGER Z.
- TRABAJAS MENOS QUE EL SASTRE DE TARZAN.
- ESTAS MAS DESPEINADO QUE LOYOLA DE PALACIO.
- RENES MAS GENTE QUE UN CONCIERTO DE ALBANO Y LOS POWER RANGERS.
- TE RENUEVAS MENOS QUE EL ESCAPARATE DE SIMAGO.
- TIENES MAS PINTURA QUE EL NECESER DE MARUJITA DIAZ.
- ERES MENOS ERTICA QUE LA SINTONA DEL TESTIMONIO.
- TIENES MENOS FUTURO QUE CHUCK NORRIS EN LA CASA DE LA PRADERA.
- TIENES MAS MALA HOSTIA QUE STOICHKOV EN AYUNAS.
- TIENES MAS FISURAS QUE LA RODILLA DE PROSINESKI.
- ERES MAS DIFCIL DE VER QUE UN CAPITULO DE LA DOCTORA QUEEN.
- PIERDES MAS ACEITE QUE LA FURGONETA DE LOS LOCOMIA.
- TIENES MENOS LUCES QUE LA CASA DE JOSé FELICIANO.
- ESTAS MAS PERDIDO QUE EL FARI EN UN CONCIERTO DE HEAVY METAL.
- ESTAS MAS CALIENTE QUE LA CAMISETA DE LA SABRINA.
- TIENES MAS PELIGRO QUE MAC GYBER EN UNA FERRETERA.
- ESTAS MAS HINCHADO QUE EL CURRICULUM DE ROLDAN.
- ESTAS MAS DESPERDICIADO QUE MARLON BRANDON VESTIDO DE DON PINPON.
- DAS MAS PATADAS QUE CHUCK NORRIS CUBRIENDO A ROMARIO.
- ERES MAS ATRACTIVA QUE EL HIPOTECON DEL BBV.
- VAS MAS CARGADO QUE LA BURRA DE JUAN VALDéS.
- ERES MAS GRANDE QUE LAS OREJAS DEL CHAPIS.
- ERES MAS ABURRIDO QUE LA CARTA DE VALDANO A LOS REYES MAGOS.
- TIENES MAS MALA CARA QUE TITO EN EL ENTIERRO DE CHANQUETE.
- TIENES MENOS CUELLO QUE UNA LATA DE COCA COLA.
- TIENES MENOS CUELLO QUE UN MUÑECO DE NIEVE
- ESTAS MAS CALIENTE QUE EL MECHERO DE COLOMBO.
- TRABAJAS MENOS QUE LA MANICURA DE FREDDY CRUGER.
- ESTAS MAS PERDIDO QUE EL CARRO DE MANOLO ESCOBAR.
- ESTAS MAS SUCIO QUE LAS UÑAS DE MAC GYBER.
- ESTAS MAS DESCOLORIDO QUE EL PAYASO DE MICOLOR.
- ESTO ESTA MAS PREPARADO QUE LOS VIDEOS DE PRIMERA.
- TIENES MENOS CONTENIDO QUE UN KINDER SORPRESA.
- ERES MAS PELIGROSO QUE LA INFANCIA DE ALCAPONE.
- TIENES MAS AÑOS QUE LOS RODAPIES DE LAS CUEVAS DE ALTAMIRA.
- ERES MAS TRISTE QUE NARANJITO EN UNA LICUADORA.
- DAS MAS LA NOTA QUE EL FARI EN UNA PELCULA DE GLADIADORES.
- ERES MAS DOLOROSO QUE CHUBACA EN EL ANUNCIO DE EPILADY.
- ESTAS MAS FRIO QUE EL PUBLICO DE UN CONCIERTO DE NANA MOUSKURY.
- TIENES MAS EXITO QUE ANGEL NIETO TRABAJANDO DE MENSAJERO.
- ESTAS MAS CALIENTE QUE EL TUBO DE ESCAPE DEL APOLO 13.
- ESTA TAN MALA LA COSA QUE ME HE COMPARADO UNA ESCOPETA PARA IR TIRANDO.
- ESTAS MAS QUEMADO QUE LA AZOTEA DEL COLOSO EN LLAMAS.
- ESTAS MAS CABREADO QUE EL CASERO DEL FUGITIVO.
- LIGAS MENOS QUE EL FARI EN MOLROSE PLACE.
- TIENES MAS MIEDO QUE NARAJITO CUANDO VE EL ANUNCIO DE ZUMOSOL.
- ESTAS MAS MACIZA QUE EL CASCO DE LA HORMIGA ATMICA.
- TENGO MAS TRABAJO QUE EL PSIQUIATRA DEL PáJARO LOCO.
- DAS MAS SUEÑO QUE LA CALEFACCIN DEL COCHE FANTáSTICO.
- ERES MENOS INTERESANTE QUE LA BIOGRAFA DE RICHARD CLAYDERMAN.
- TIENES MAS PELIGRO QUE HACER PUENTING EN UNA PIRáMIDE.
- ERES MAS DURO QUE EL WONDER BRA DE LA DAMA DE ELCHE.
- ESTAS MAS TRISTE QUE BAMBI EN EL DIA DE LA MADRE.
- TIENES MAS PELIGRO QUE UNA GITANA EN PRYCA.
- DESAFINAS MAS QUE CAMINERO EN EL ANUNCIO DE LAS NATILLAS.
- ERES MAS ESTRECHA QUE EL FISTRO DE LA BARBIE.
- ESTO SUENA PEOR QUE EL CHOCHE DE STARKY Y HASH.

- TENGO MAS TRABAJO QUE EL MASAJISTA DE PROSINESKI.
- TIENES MENOS VOCABULARIO QUE EL DIARIO DE TARZAN.
- ESTAS MAS ATACADA QUE LA NAVE DE STAR TREK.
- ESTAS MAS CONTENTO QUE MAC GYBER EN UN DESGUACE.
- HACES MAS SEÑAS QUE JORDI PUJOL JUGANDO AL MUS.
- AQU SE HABLA MAS DE FTBOL QUE EN LA PRIMERA COMUNIN DE OLIVER Y BENJI.
- ESTAS MAS QUEMADO QUE LOS CENICEROS DEL CHALENGER.
- ESTAS MAS ACALORADA QUE ISABEL TOCINO EN UN SEX SHOP.
- ERES MAS FALSO QUE EL FLEQUILLO DEL DIONI.
- TIENES MAS PELIGRO QUE ROLDAN JUGANDO AL MONOPOLY.
- TIENES MAS DUDAS QUE HAMLET RELLENANDO LA BONOLOTO.
- TIENES MAS PROBLEMAS QUE EL ALGARROBO EN MOLROSE PLACE.
- GONZALEZ HA PERDIDO MAS VOTOS QUE RICHARD CHANBELAIN EN EL PAJARO ESPINO.
- TIENES MAS PELIGRO QUE CONAN EN EL FUERTE DE PLAYMOVIL.
- ESTAS MAS MACIZO QUE EL MOÑO DE LA PANTOJA.
- ESTAS MAS CONJUNTADO QUE EL ARMARIO DE ARTURO FERNANDEZ.
- TIENES MAS TRABAJO QUE EL ABDOMINEISER DEL MUÑECO DE MICHELIN

Atentamente:

>>\'AFInaki el Vivo. ilopez@jet.es www.jet.es/~ilopez

-!- GoldED 2.50.Beta5+
! Origin: TopSexcret BBX Penetra en ella 94-4316179 33K6 (2:344/17)

Respuestas

Respuestas a las preguntas de Javier Zubieta
==

Para abrir ventanas, almacenar identificadores de canal y dibujar bloques de pantallas en C68, solamente hay que utilizar la libreria QDOS.

```
/* include_qdos_h */

struct QLRECT {
short q_width;
short q_height;
short q_x;
short q_y;
};

struct WINDOWDEF {
char border_colour;
char border_width;
char paper;
char ink;
short width;
short height;
short x_origin;
short y_origin;
};
```

```
-------------------------------------------------------------
FILE * fusechid (chanid_t channel)
Create  a  Level  2  File Pointer for a file opened at Level 0
(the  QDOS  level)  via  the  io_open() call.   Also creates a
level  1  file descriptor entry.  Must NOT be called more than
once for a given file.

Return values:
     +ve       FILE pointer
     NULL      failed - details in errno
-------------------------------------------------------------
chanid_t ut_con(struct WINDOWDEF *wdef)
Simplified  routine  to  open  a  console window The WINDOWDEF
structure  is  defined  in qdos.h.  Returns QDOS channel id on
success, and QDOS error code (which is negative) on failure.
```

```
-------------------------------------------------------------

chanid_t ut_scr (struct WINDOWDEF * windef)
Simplified  routine  to  open  a  screen window. The WINDOWDEF
structure  is  defined in qdos.h.  Returns channel on success,
QDOS errror code (which is negative) on failure.
-------------------------------------------------------------
void ut_unlnk (char *previous_item, char * old_item)
Unlink an item from a linked list.
-------------------------------------------------------------
chanid_t ut_window (char *name, struct QLRECT *rect)
Simplified  routine to open a window.  the 'name' parameter is
a  C  type  string  that  specifies  the  type, and the 'rect'
parameter  the  size  and  position.   The  struct  QLRECT is
defined  in  qdos.h.   Returns the QDOS channel id on success
and a QDOS error code (which is negative) on failure.
------------------------------------------------------------
```

QDOS utiliza para almacenar sus canales la variable "chanid_t", pero para que ese canal pueda ser utilizado desde rutinas 'C' Standard es necesario utilizar "fusechid" para utilizar una variable "FILE".
Las estructuras de datos QLRECT y WINDOWDEF están definidas en el fichero "include_qdos_h". En 'C' todas las variables y constantes hay que definirlas.
Por ejemplo:

```
struct QLRECT *pantalla1={512,256,0,0};
chanid_t  t_canal1;
FILE      *canal1;
```

Yo normalmente procuro usar comandos 'C' Standard, a pesar de que eso limita el uso del QDOS, porque me garantiza el transporte del programa a otras plataformas.

Salvador Merino, 15 de enero de 1997

Comentarios

QPC, el emulador QL para PC solamente software

DISTRIBUIDOR: JOCHEN MERZ SOFTWARE
Im stillen Winkel 12
47169 Duisburg (Germany)
PRECIO: DM 249. (Acepta todas las tarjetas de crédito internacionales).

QPC es un emulador QL que corre el sistema operativo SMSQ/E en un PC 486 o PENTIUM (QPC es solamente SOFTWARE).
La velocidad de QPC en mi PC 486DX-40 MHz es similar a la del Sinclair QL original.
El disco QPC está protegido, pero es fácil realizar una copia exacta del disco utilizando un programa PC llamado ANADISK u otro de similares características.
Para poder correr QPC hay que modificar la configuración de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
QPC es configurable y permite utilizar el ratón, resoluciones gráficas QL/EGA/VGA/SVGA, configurar memoria RAM, discos flexibles, varios discos duros en un solo disco duro, puerto paralelo, y configurar puertos serie hasta una velocidad de 38400 y 57600 baudios.
Si disponemos de un lector CD-ROM, hay una provisión de comandos SBASIC para poder escuchar compact disc de música.

Las diferencias más importantes del sistema SMSQ/E frente al SMSQ:

- Tiene más comandos SBASIC.
- HOTKEY System II está integrado.
- QPTR está integrado.
- PTR_GEN está integrado.
- WMAN está integrado.
- TOOLKIT II está activado.

La compatibilidad QL del QPC es casi igual a la QXL.

Lo único que se echa de menos en este emulador es la red local QL NET, pero podemos utilizar la SERNET, que es tan fácil de usar como la primera, y lo único necesario es preparar un cable especial para unir 2 o más ordenadores utilizando el puerto serie.

En resumen, se trata de un emulador muy bueno, que muy pronto gracias a las continuas bajadas de precio de los PCs podremos utilizarlo en un PC PENTIUM a 300 MHz y batir en velocidad a la QXL2.

Salvador Merino, 27/10/1996

Programas contenidos en este disco

MERINO TIL
==========

El proyecto MERINO TIL se encuentra prácticamente abandonado desde diciembre de 1995. La versión QL tiene utiliza la libreria OLIMPO v2.0 en su totalidad. La versión MS-DOS utiliza en cambio OLIMPO v1.3, pues la v2.0 recompilada en memoria Large me daba problemas con algunos comandos que parecen que no corren bien en otros tipos de memorias.
Estas nuevas versiones han optado por utilizar los comandos OLIMPO tal y como los escribió el autor original (Pedro Reina). Eso significa que una misma letra minúscula o mayúscula son diferentes. Da la casualidad que tenia los manuales y fichero ayuda adaptados y terminados, pero una perdida del disco duro QXL por culpa mia probando una rutina de muy bajo nivel, y la corrupción del disquette que contenia la copia de seguridad, me desmoralizo tanto que nunca he vuelto a intentarlo.

Por si a alguien le interesa continuar el proyecto para usos particulares, he incluido el código fuente de estas últimas versiones (QDOS y MS-DOS).

Salvador Merino, 15 de enero de 1997